

Almería

**X Jornadas  
Regionales  
de la Red  
Andaluza de  
Bibliotecas  
Escolares**

Febrero 2022

---

Conferencia

# Explorando el lado divertido de las bibliotecas

Ana Ordás García

# Imaginario sobre la biblioteca escolar

Las bibliotecas escolares «nacieron como espacios de lectura auxiliares al aula, centrados en el valor de la cultura libresa y en crear hábitos de lectura, con catálogos seleccionados centralmente que definían fronteras claras entre libros permitidos y prohibidos». Este párrafo, extraído del informe *Huellas de un viaje* (Miret, 2021), sobre el recorrido del programa de las bibliotecas escolares de Galicia durante el período 2005—2020, nos permite acercarnos al imaginario del que partimos al hablar de la biblioteca escolar.

Hoy en día, la percepción sobre biblioteca escolar y su ideario está cambiando con la nuevas prácticas, y no solo asume tareas de fomento de la lectura: «De considerarse exclusivamente como un depósito de libros y un lugar para estudiar, la biblioteca ha pasado a actuar como un espacio para explorar nuevos intereses (por ejemplo, por medio del cultivo de intereses personales y de talleres creativos) y a ser valorada como un lugar para encontrarse con otras personas o como un espacio donde suceden eventos interesantes» (Miret, 2021).

En las respuestas a los distintos cuestionarios realizados para elaborar el Informe *Huellas de un viaje*, «las bibliotecas son reconocidas como espacios de desconexión, de momentos de paz, y también de encuentro con otras personas».

	siempre		a veces		nunca	
	Est.	Resp.	Est.	Resp.	Est.	Resp.
Consultar libros y otros materiales	34 %	63 %	53 %	30 %	13 %	7 %
Consultar información en internet	13 %	30 %	54 %	59 %	33 %	11 %
Leer libros (novelas, cuentos, etc.)	31 %		43 %		27 %	
Ver y oír materiales escolares audiovisuales (videos, CD audio, DVD...)	8 %	11 %	36 %	56 %	56 %	33 %
Hacer deberes y estudiar con apuntes	33 %	37 %	47 %	37 %	20 %	26 %
Asistir a actividades programadas (exposiciones, encuentros con autores...)	33 %		47 %		19 %	
Asistir a actividades de formación (nuevas tecnologías, robótica y radio, aprender a buscar información, etc.)	18 %	56 %	50 %	44 %	32 %	0 %
Coger libros o materiales en préstamo	38 %	89 %	46 %	11 %	16 %	0 %
Buscar libros para préstamo		89 %		11 %		0 %
Trabajar con el ordenador	15 %		31 %		54 %	
Utilizar los ordenadores para preparar trabajos	19 %		41 %		39 %	
Jugar con ordenadores, chatear, enviar y recibir correos electrónicos	8 %		21 %		70 %	
Desconectar y tener un poco de descanso	27 %	26 %	46 %	63 %	27 %	11 %
Encontrarse con otras personas	33 %	33 %	44 %	56 %	23 %	11 %

Actividades que realizan en la biblioteca escolar los estudiantes, según autopercepción y percepción de los responsables

En este artículo se va a hacer un recorrido por estas nuevas prácticas con un enfoque lúdico, centrado en cuáles son las motivaciones que las personas tienen para comprometerse con un espacio físico y/o digital como es el de la biblioteca escolar.

## ¿Quiénes juegan?

En el mundo del diseño lúdico hablar de tipos de personas que juegan es algo usual, y la clasificación que normalmente se utiliza en el diseño de juegos o aplicaciones ludificadas es la de Richard Bartle. Su clasificación de jugadores y jugadoras de ‘dominios multiusuario’ tiene que ver con las cuatro cosas que normalmente la gente disfruta (Bartle, 1996):

1. Conseguir un logro. Se fijan metas y se esfuerzan por lograrlas. *Achivers*: siempre buscando tesoros.
2. Explorar. Intentar averiguar todo lo que puedan sobre ese mundo, al comienzo explorando y posteriormente experimentando. *Explorers*: siempre buscando información.
3. Socializar. Utilizan todas las facilidades que da el juego para conversar e interactuar con el resto de personas que juegan. *Socialisers*: siempre empatizando.
4. Imponerse. Utilizar las herramientas disponibles para atacar. *Killers*: siempre atacando.

Esta clasificación nos muestra que hay diferentes tipos de disfrute y que la personas no solo valoran los logros en forma de puntos y medallas como única forma de recompensa por participar en una actividad cotidiana e involucrarse en ella. La lectura, por ejemplo, es un disfrute para las y los exploradores, donde la verdadera diversión proviene del mero descubrimiento.

Pero, ¿qué nos proporciona esta base teórica sobre los tipos de disfrute? Actualmente hay modelos, basados en la clasificación de Bartle, que exploran y buscan las claves para que las personas se sientan motivadas a participar y comprometerse con aplicaciones o servicios. Uno de esos modelos es el de la neurocientífica y diseñadora lúdica Amy Jo Kim: el *Kim's Social Action Matrix*, sobre el que vamos a hacer un recorrido de la biblioteca escolar del siglo XXI.

## INTEGRACIÓN DE LAS COMPETENCIAS AMI (ALFABETIZACIÓN EN MEDIOS E INFORMACIÓN) EN EL SISTEMA EDUCATIVO. 10 MEDIDAS URGENTES



**1** Programa de formación transversal AMI 2016-2020.

**2** Datación anual para bibliotecas escolares a partir de los presupuestos de 2017.

**3** Factoría de contenidos AMI.



**4** Un especialista en gestión de información y conocimiento en cada centro escolar.

**5** Una red experimental de centros educativos flexibles

**6** Un itinerario formativo para dirección, asesorías e inspección educativa.



**7** Presupuesto para cada biblioteca escolar que cumpla los requisitos de IFLA 2015

**8** Premio de buenas prácticas AMI

**9** Línea de investigación interdisciplinar AMI



**10** Año AMI 2017

Una biblioteca que deja atrás la idea tradicional de un lugar físico con libros para convertirse en un lugar, físico y/o digital, donde acceder a la información, el conocimiento y la cultura. Un lugar para el aprendizaje del alumnado y de toda la comunidad educativa, donde se garantiza la igualdad de oportunidades y el desarrollo pleno de las personas, contribuyendo así a la mejora de la convivencia democrática.

## Motivación en la biblioteca escolar

El sistema *Kim's Social Action Matrix* (Kim, 2018) describe patrones motivacionales comunes en los juegos sociales, que pueden usarse como un punto de partida para analizar qué motiva a las personas, y utilizarse en la estrategia de diseño de productos y servicios.

Los cuatro patrones del sistema son: competir, colaborar, expresarse y explorar.

## Competición

*La motivación surge de probar nuestras habilidades y compararnos con otras personas. A quienes compiten les encanta desarrollar sus habilidades, mostrar su destreza y saber cuál es su posición dentro de un grupo. Valoran el dominio, el aprendizaje y la construcción de relaciones a través de una competencia amistosa.*

En este apartado podemos hablar de las nuevas tecnologías y de lo que han supuesto las aplicaciones y servicios del entorno digital en la generación de contenidos por parte de medios y gobiernos, entre otros, y en el consumo de esa información por parte de la ciudadanía.

La sobreabundancia de información nos ha traído el concepto infoxicación. Además, este exceso de información viene acompañado por la proliferación de las noticias falsas y la lucha por el reconocimiento de los demás.

Ante este fenómeno, las bibliotecas escolares deben impulsarse como el espacio idóneo para la alfabetización de las competencias mediáticas e informacionales (ALFIN/AMI) a toda la comunidad educativa (profesorado, alumnado y familias).

El Grupo de Trabajo sobre Alfabetización Informacional del Consejo de Cooperación Bibliotecaria (GTALFIN) redactó un informe con el objetivo de facilitar la integración real de la competencia mediática, digital e informacional en el día a día de los centros educativos (CCB, 2016).

La evaluación específica de estas competencias, al margen de la que va implícita en la evaluación tradicional de las áreas del currículo, sería una forma de motivar a quienes disfrutan de mostrar sus habilidades en comparación con otras personas de su grupo.

## Colaboración

*La motivación surge por trabajar con otras personas hacia una meta mayor. Les encanta ganar en compañía y medir el éxito como impacto colectivo. Quienes colaboran disfrutan participando en grupos y equipos, formando asociaciones y jugando juegos cooperativos. Valoran el trabajo en equipo, el aprendizaje compartido y la construcción de relaciones a través de tareas compartidas.*

En el informe *Huellas de un viaje*, las bibliotecas son reconocidas como espacios de encuentro con otras personas. Espacios inclusivos donde se tenga en cuenta la diversidad de géneros, formatos y lenguajes, y donde se favorezca la generación de vínculos entre las personas.

Junto a la lectura individual, la creación de redes de colaboración alrededor de la lectura favorece el encuentro y fortalece vínculos, motivando a quienes leen en este contexto, a través del impacto social de sus aportaciones.

Si lo vemos desde el punto de vista de la Alfabetización Mediática e informacional, cuando alumnas y alumnos adquieren habilidades verbales y escritas para comunicarse y utilizan recursos y herramientas para compartir su conocimiento de forma ética y responsable, trabajan en equipo y sienten que pasan a formar parte de un grupo o comunidad.

La colaboración en la biblioteca escolar también implica colaborar con el resto de bibliotecas, y la buscar alianzas.

## Expresión

*La motivación aparece ante las oportunidades de autoexpresión. Hay personas a las que les encantan las herramientas y los sistemas con los que personalizar su experiencia, dejar su huella y expresar su singularidad. Usarán cualquier herramienta disponible para hacer cosas que otras personas admiren y emulen. Valoran el pensamiento original, la creatividad, el trabajo duro y el estilo personal. Buscan estatus, reconocimiento e influencia a través de la habilidad creativa.*

La combinación de aprendizaje formal y no formal fomenta la experimentación, la curiosidad, el aprendizaje continuo y la creatividad. Y justamente, esa curiosidad es la que les va a permitir disfrutar de la literatura, leer distintos géneros literarios por placer, mantener la mente abierta a nuevas ideas y demostrar motivación por la búsqueda de información para responder a preguntas e intereses personales. En definitiva buscar el crecimiento personal e integral (CCB, 2016).

La creatividad también aparece en la definición de biblioteca escolar de la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas (IFLA) es el espacio escolar para el aprendizaje físico y digital. Es donde la lectura, la consulta, la investigación, el pensamiento, la imaginación y la creatividad son fundamentales para el viaje que los estudiantes deben hacer desde la información al conocimiento, y también para su crecimiento personal, social y cultural.

Cuando se permite a toda la comunidad educativa participar en el diseño y personalización de los espacios, no solo crece la motivación por el uso de los mismos, sino también la creatividad y el aprendizaje de las personas involucradas.

## Exploración

*La motivación surge ante la adquisición de conocimientos, la exploración de límites, de encontrar salidas de escape y conocer las reglas que rigen un espacio. Hay persona a las que les encanta profundizar en los sistemas y descubrir sus entresijos. Disfrutan acumulando y mostrando conocimientos. Valoran la información precisa, el diseño inteligente y la creación de relaciones a través del intercambio de conocimientos. Pueden disfrutar explorando con otras personas, pero a menudo es un esfuerzo solitario satisfactorio.*

En el proceso de transformación de las bibliotecas escolares de Galicia se puso el énfasis, entre otros asuntos, en «entender la biblioteca como un espacio de encuentro cultural abierto a las artes, la tecnología, las lenguas, la ciencia o la literatura, integrando propuestas orientadas a explorar nuevos intereses y al encuentro con mundos muy diversos». (PLAMBE)

En muchas bibliotecas escolares ese proceso de transformación de la biblioteca comienza por la remodelación de su espacio físico. Un espacio que facilite prácticas diversas e inclusivas.

Ese fue el resultado del proceso de diseño que hice en 2018 con el grupo de trabajo ‘Bibliotecas Dinámicas’ del Centro de Recurso de Profesores de Gijón—Oriente, en el que también colaboraron profesionales de la Red Municipal de Bibliotecas de Gijón/Xixón. En 2021, y debido a la situación pandémica y una enseñanza semipresencial y a distancia, el espacio que necesitó repensarse fue el de la biblioteca virtual, y así se creó un proyecto piloto de biblioteca virtual que recogiera las necesidades específicas de biblioteca concretas, en función de su nivel educativo y el Plan de lectura, escritura e investigación (PLEI) del centro, y donde también estuviera integrado AbiesWeb, el sistema de gestión de la colección.

El diseño espacio físico, y también el virtual, deben recoger la esencia la biblioteca escolar y en cualquier caso, ambos deben expandirse más allá de los muros físicos y de la web de la biblioteca, cultivando el asombro y facilitando el aprendizaje.

## La biblioteca escolar que queremos

Una buena bibliotecaria o bibliotecario escolar: no debe limitarse a cuidar de la colección, sino acompañar en el aprendizaje [...] *las mejoras del desempeño estudiantil no provienen de tener simplemente una sala llamada biblioteca en el edificio de la escuela ni tienen nada que ver con el tamaño de la colección, sino que se deben a un factor: la presencia de un bibliotecario escolar cualificado.* (Lankes, 2020)

Y esta es una de las claves, disponer de profesionales con cualificación y dedicación exclusiva al proyecto de biblioteca escolar. Una persona que gestione y lidere el proyecto de la biblioteca y que la convierta en el centro neurálgico de la comunidad educativa. Esta necesidad de capacitación de quienes forman los equipos de la biblioteca, es una de las líneas estratégicas del nuevo Plan Estratégico de Bibliotecas Escolares y Lectura de Extremadura para el periodo 2021—2025

Estos, y otros aspectos, están recogidos en el manifiesto sobre bibliotecas escolares creado por el Grupo de Trabajo de Bibliotecas Escolares del Col·legi Oficial de Bibliotecaris i Documentalistes de la Comunitat Valenciana (COBDCV):

1. Las bibliotecas escolares que queremos democratizan el conocimiento al facilitar la igualdad de oportunidades en el acceso a la información.
2. Las bibliotecas escolares que queremos son brújulas que orientan entre la inabarcable información disponible en función de las necesidades e inquietudes de su comunidad escolar.
3. Las bibliotecas escolares que queremos son espacios multifuncionales y polivalentes que ayudan a crear entornos de aprendizajes diversos.
4. Las bibliotecas escolares que queremos son centros de recursos para el aprendizaje, dotadas de forma que aseguren que todo el alumnado pueda utilizarlos eficazmente con un objetivo muy claro, el de ayudarlos en sus estudios y en sus intereses.
5. Las bibliotecas escolares que queremos apoyan a la tarea del profesorado en el desarrollo de proyectos, más allá de los lectores, es decir, los relacionados con todas y cada una de las asignaturas de estudio.

6. Las bibliotecas escolares que queremos son espacios donde mostrar y compartir estrategias de enseñanza y de ayuda al profesorado a la hora de encontrar material ético y de calidad para incluir en la enseñanza en el aula.
7. Las bibliotecas escolares que queremos son entornos de alfabetizaciones múltiples, especialmente útiles a la hora de usar y conocer de manera crítica, y no solo instrumental las tecnologías digitales.
8. Las bibliotecas escolares que queremos generan red que crean referentes culturales con el pueblo, el barrio... para promover una cultura y un ocio de calidad.
9. Las bibliotecas escolares que queremos requieren de bibliotecarias/rios escolares especializados y con un horario laboral con el que poder llevar a cabo todas las actividades.

Las bibliotecas escolares que queremos conectan la escuela con el mundo.

## Bibliografía

- Bartle, Richard A. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs [blog, 28 agosto]. [<https://mud.co.uk/richard/hcnds.htm>].
- Díaz Tébar, María (2021) *La Biblioteca Escolar que vemos*. En: 1a Jornada Valenciana de Bibliotecaristas Escolares.
- [<https://www.youtube.com/watch?v=Ez9OGha3cTA>].
- Grupo de Trabajo de Alfabetización Informacional del Consejo de Cooperación Bibliotecaria (CCB) (2016). *Integración de las competencias ALFIN/AMI en el sistema educativo: referencias, contexto y propuestas*. Madrid: Ministerio de Cultura y Deporte. [[https://www.ccbiblio.es/wp-content/uploads/Integracion\\_competencias\\_ALFIN-AMI\\_-\\_sistema\\_educativo.pdf](https://www.ccbiblio.es/wp-content/uploads/Integracion_competencias_ALFIN-AMI_-_sistema_educativo.pdf)].
- Klm, Amy Jo (2018) *Game Thinking innovate smarter & drive deep engagement with design techniques from hit games*. Burlingame, CA: Game Thinking.
- Lankes, David (2020). *Ampliamos expectativas: exigamos bibliotecas mejores para lidiar con la complejidad del mundo actual*. Valencia: Col·legi Oficial de Bibliotecaristes i Documentalistes de la Comunitat Valenciana (COBDCV)†.
- MIret, Inés et al. (2021) *Huellas de un viaje: Trayectorias y futuros de las bibliotecas escolares en Galicia*. Santiago de Compostela: Dirección Xeral de Centros e Recursos Humanos / Consellería de Cultura, Educación e Universidade de la Xunta de Galicia.
- [[https://libreria.xunta.gal/sites/default/files/downloads/publicacion/huellas\\_de\\_un\\_viaje.pdf](https://libreria.xunta.gal/sites/default/files/downloads/publicacion/huellas_de_un_viaje.pdf)].